

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan edukasi yang dapat merubah perilaku seseorang kearah positif melalui interaksi dilingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setiawan 2019) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku secara terus menerus yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan mental atau pengalaman, terhadap kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Belajar sangat berhubungan erat dengan pembelajaran tidak bisa dipisahkan antara keduanya.

Menurut Nasution dalam penelitian (Festiawan 2020) pembelajaran merupakan suatu aktivitas mengatur, mengorganisasi lingkungan sekitar yang dihubungkan dengan pembetulan peserta didik melalui proses belajar. Dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi, dimana terdapat komponen-komponen penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai diantaranya guru, murid, tujuan, metode, materi, alat dan evaluasi. Proses pembelajaran dilakukan oleh peserta didik dengan guru, peserta didik dengan sumber belajar dilingkungan sekitar dan antar peserta didik, selain itu

pembelajaran tersedia dari beberapa jenjang, jalur dan jenis Pendidikan (Indonesia 2015).

Pembelajaran matematika adalah suatu proses mendapatkan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar yang sudah direncanakan sehingga siswa nantinya memperoleh pengetahuan tentang matematika telah dipelajari. Pada dasarnya pembelajaran matematika tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari, sehingga keberhasilan dan kesesuaian pembelajaran matematika dapat dilihat apabila terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa kearah yang berhubungan erat dengan matematika.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, sering terjadi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Guru sebagai pengirim informasi sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Proses komunikasi dikatakan berhasil jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada siswanya dan siswa juga mempunyai dapat menerima informasi tersebut dengan baik. maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat komunikasi.

Media pembelajaran merupakan alat penunjang dalam proses belajar mengajar. Menurut National Education Asociation (NEA) pada penelitian (Rohani 2019) berpendapat bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berbentuk cetak, audio, visual, termasuk teknologi

perangkat kerasnya. Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya (Ekayani 2017).

Dari pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan informasi antara penerima dan pemberi. Biasanya dalam bentuk buku, film, video, kelereng, dan lain sebagainya. Jadi, penggunaan media yang efektif amatlah penting dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam penelitian (Hasan, Pd, and Pd 2021), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama. Berikut tiga fungsi media pembelajaran :

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama, permainan atau hiburan dengan harapan dapat meningkatkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak dan menyukai pembelajaran.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi yang akan disampaikan pada sekelompok peserta didik.

- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pencapaian tujuan belajar, dimana terdapat informasi, materi yang dirancang secara sistematis didalam media.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga terbentuk jalinan yang sangat erat yang menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

3. Media Pembelajaran Monika

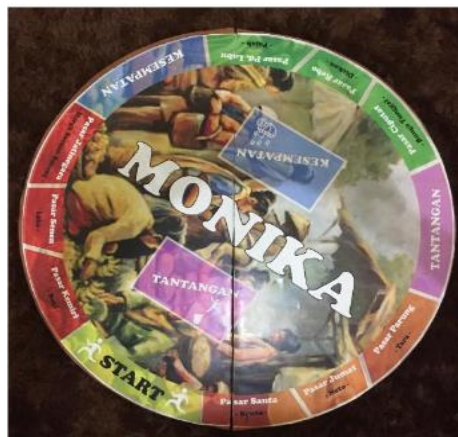
a. Pengertian Media Pembelajaran Monika

Media pembelajaran monika atau yang dikenal dengan media pembelajaran monopoli matematika merupakan sebuah media monopoli dengan unsur permainan yang bermuatan materi aritmatika sosial. Tujuan permainan ini adalah menguasai petak-petak wilayah yang tersedia dalam papan monopoli dengan menjawab pertanyaan yang ada. Hal ini juga dikemukakan oleh (Fadlillah 2016) tujuan sebenarnya adalah menguasai semua petak melalui proses membeli, menyewa dan menjual dengan prinsip ekonomi yang dibuat dalam bentuk menjawab pertanyaan, konsep seperti ini dapat menstimulus kecerdasan logika matematika peserta didik. Dalam permainan monopoli membutuhkan bagian-bagian berikut (Suprpto 2013) :

- 1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Media ini meyediakan bidak-bidak dengan warna yang berbeda untuk membedakan antar pemain.

- 2) Dua buah dadu bersisi enam.
- 3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu dengan sebuah jawaban dari pertanyaan yang tersedia. Dalam kartu tertera harga properti, sewa, gadai, rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak, petak yang tersedia bermuatan wilayah-wilayah Indonesia agar peserta didik dapat mengingat bagian-bagian Indonesia. Berikut pembagiannya :
 - a) Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya,
 - b) Uang Monopoli yang dibagikan pada setiap pemain dan bank,
 - c) 32 rumah dan 12 hotel dari plastik. Dengan warna hijau untuk rumah dan warna merah untuk hotel,
 - d) Kartu dana umum dan kesempatan.

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Monika



Sumber : (Parsianti, Rosiyanti, and Muthmainnah 2020)

Dalam permainan ini diawali dari hompimpa untuk menentukan urutan pemain kemudian pemain pertama melemparkan dua buah dadu secara bergiliran dari pemain awal sampek akhir dan terus berulang untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia berhenti pada petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain dapat membeli petak itu dengan menjawab tantangan atau pertanyaan. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain dengan menjawab pertanyaan, jika benar akan mendapat banyak uang tergantung tingkat kebenarannya sesuai jumlahnya juga sudah ditetapkan.

b. Sejarah Monopoli

Permainan monopoli berasal dari luar negeri yaitu Amerika Serikat yang ditemukan oleh Elizabeth Magie, beliau seorang desainer permainan. Pada tahun 1904 merupakan Awal mula ia memperkenalkan permainan monopoli. Akan tetapi nama permainan pertama kali dikenal dengan sebutan The Landlord's Game (Permainan Tuan Tanah). Pada tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York permainan ini sudah dipatenkan namun masih tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas. Pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London tepatnya pada Di Britania Raya permainan ini diterbitkan dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit.

Permainan ini sudah tersebar melalui penjualan, dari mulut ke mulut sehingga variasi-variasi lokalpun mulai berkembang. Auction Monopoly atau Monopoly merupakan salah satunya. Yang kemudian

permainan ini dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Menurut Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah tujuan dari suatu pembelajaran setelah melalui serangkaian pembelajaran. Menurut Nasution dalam penelitian (Lestari 2019) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada suatu individu yang melakukan kegiatan pembelajaran, perubahan dapat dilihat dari pengetahuan, pembentukan kecakapan dan penghargaan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam penelitian (Nuritta 2018) hasil belajar merupakan kecakapan yang bisa dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar yang sudah dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang diperoleh peserta didik dalam bentuk kecakapan, pengetahuan serta kepribadian yang mengarah pada hal positif. Adapun pengalaman yang didapat mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (prilaku) dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan ujung dari sebuah proses pembelajaran atau evaluasi guru terhadap penguasaan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah berlangsung.

b. Faktor dan Indikator Hasil Belajar

1) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut majid dalam penelitian (Nurhasanah and Sobandi 2016) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, sebagai berikut :

a) Faktor internal

Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis (kondisi fisik) dalam bentuk gangguan kesehatan, cacat tubuh dan faktor psikologis dalam bentuk (intelegensi atau kecerdasan, kedewasaan, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi).

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi tiga meliputi, pertama, faktor keluarga melalui cara orang tua dalam mendidik, suasana saat didalam rumah, hubungan antar saudara. Kedua, sekolah melalui semua keadaan yang berkaitan didalam sekolah seperti, hubungan antar peserta didik, hubungan guru dengan peserta didik dan lain sebagainya. Ketiga, masyarakat meliputi keadaan sekitar yang berhubungan dengan masyarakat.

c. Indikator hasil belajar

Menurut Benjamin S.Bloom menggunakan Taxonomi of education objectives dalam penelitian (Nabillah and Abadi 2019) menyatakan bahwa tujuan hasil belajar dapat dilihat perubahannya meliputi tiga aspek dalam penelitian, yaitu :

- 1) Aspek kognitif yang meliputi perubahan dalam pengetahuan, kecermatan penguasaan dan perkembangan keterampilan dan kemampuan.
- 2) Aspek afektif meliputi perubahan dalam perilaku, sikap, perasaan dan kesadaran.
- 3) Aspek psikomotorik meliputi perubahan dalam bentuk tindakan motorik.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sasaran penelitian yang memiliki variasi yang harus ditentukan agar dapat didefinisikan secara jelas. Dalam penelitian variabel dibagi menjadi 2 jenis yaitu Variabel dependen dan variabel interdependent dan Variabel independent. Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas, sebagai berikut :

- 1) Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel independent biasa disebut dengan variabel terikat. dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monika.
- 2) Variabel independent atau disebut juga dengan variabel bebas (Minarsih 2019). Dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Dengan indikator berikut : a) Kognitif, b) Afektif, c) Psikomotorik.

C. Kerangka Berpikir

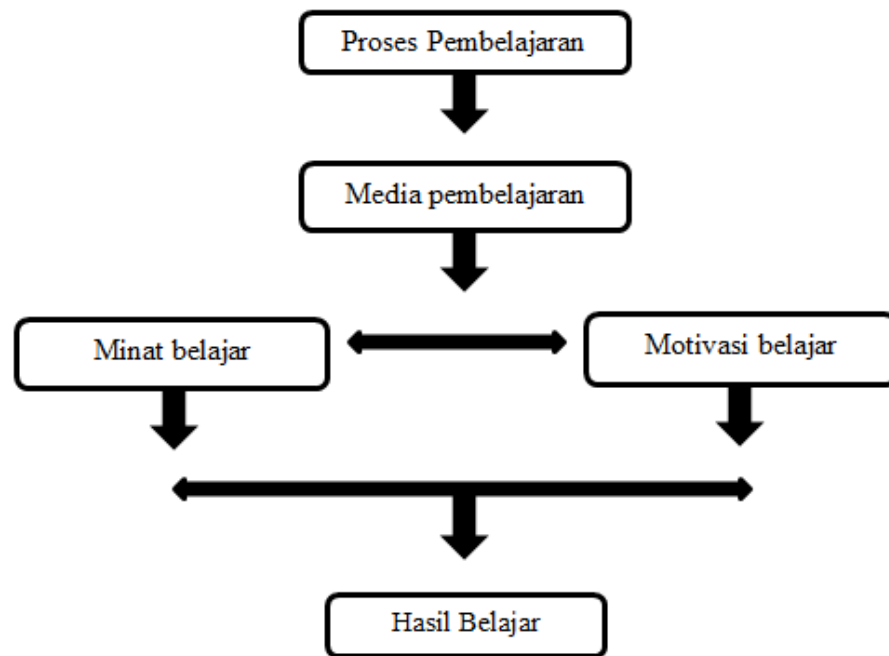
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses belajar mengajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dalam buku (Rohani 2019) media pembelajaran adalah alat perangsang siswa dalam proses belajar mengajar yang masuk pada komponen pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa macam jenis media, yaitu benda dalam bentuk visual, audio, audio visual, gambar, animasi, video, dan alat peraga.

Media pembelajaran monika merupakan media permainan monopoli cetak berbentuk lingkaran berisikan petak-petak wilayah pasar yang dimainkan oleh beberapa pemain. Media ini bermuatan materi aritmatika sosial yang dirancang sesuai kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran monika dalam penelitian ini berisikan property sebagai berikut : Berisikan 12 petak wilayah pasar tradisional; terdapat 2 dadu dalam permainan; kartu-kartu yaitu, kesempatan, dana umum, kartu kepemilikan dan kartu soal kepemilikan yang tersimpan dibawah wilayah; bank yang berisikan uang-uang dan peraturan permainan.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran monika merupakan media yang menarik karena memuat permainan didalamnya, dengan ini minat dan motivasi belajar peserta didik semakin tinggi sehingga dapat dijadikan alat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas ketika memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) dengan kriteria yang

digunakan oleh guru. Yang dimaksudkan hasil belajar pada penelitian ini mengarah pada ranah kognitif peserta didik.

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Kritis



Sumber :

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan rumusan sementara terhadap masalah dan elemen penting dalam penelitian kuantitatif untuk menjawab kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan (Lolang 2014). Hipotesis ini dapat dilihat melalui teori yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan pada penelitian, hipotesis dapat ditunjukkan dan diuji kemungkinan berada pada kategori benar atau tidak benar. Sudah ada beberapa penelitian yang menggunakan media monopoli terhadap

pelajaran matematika untuk mengetahui hasil belajar siswa tentunya sebelum pada hasil belajar ada minat tersendiri siswa sehingga berimbas pada hasil belajar. Media ini bermanfaat dalam penguasaan materi karena didalam monopoli terdapat materi – materi yang akan dipelajari. Hal ini akan menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran lebih menyenangkan karena belajar sambil bermain.

Dari uraian diatas dapat ditarik hipotesis pada kerangka teoritis sebagai berikut :

H_a = Media pembelajaran monika memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri.

H_0 = Media pembelajaran monika tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri.